

Dopo il **primo assaggio in quel di Los Angeles**, siamo tornati ad Arcadia Bay nel pomeriggio più torrido dell'anno, invitati negli studi milanesi di Koch Media, per una breve sessione di gioco nel primo episodio di **Life is Strange: Before the Storm**, in arrivo il prossimo 31 agosto su **PC, Xbox One e PlayStation 4**.

Come vi abbiamo già raccontato dall'E3, **Before the Storm è un prequel ambientato tre anni prima gli eventi di Life is Strange, strutturato in tre episodi (che verranno pubblicati a cadenza mensile, e della durata complessiva di sei/otto ore) e incentrato sulle figure di Chloe e Rachel**. La prima è la turbolenta amica del cuore di Maxine, appena uscita dal terribile lutto che ha colpito la sua famiglia, e nei cui occhi si cominciano a intravedere i primi segni di una ribellione in procinto di esplodere; Rachel è invece la ragazza scomparsa di **Life is Strange**, il cui volto sorridente campeggiava sui volantini appesi nei corridoi della Blackwell Academy, qui protagonista di una serie di drammatici eventi (e di un inconfessabile segreto) che in qualche modo dovrebbero spiegare cosa le è successo.

CHOICES ARE STRANGE



SENZA I POTERI DI
MAXINE CAUFIELD,
L'INTERESSE NARRATIVO
È TUTTO NEL PESO
DELLE SCELTE DEL
GIOCATORE

La breve "missione" giocata a Milano era ambientata in un vecchio mulino, dove suona il gruppo dei Firewalk (evviva le facili citazioni Lynch-ane), e al quale Chloe cerca di imbucarsi in ogni modo. Al di là del pretesto narrativo, **l'occasione è buona per riprendere contatto con il mondo di gioco e con il gameplay da "avventura light" che caratterizzava anche la prima stagione di DONTNOD**, fatto di minima esplorazione, minima interazione e puzzle piuttosto elementari. Soprattutto, però, è

l'occasione per conoscere un po' di personaggi di contorno, tra cui l'inquietante Frank Bowers, che avremo modo di ritrovare in *Life is Strange*, e di compiere una serie di scelte importanti che - così ci viene detto - si ripercuoteranno sullo svolgimento dell'avventura. È questo - in assenza dei poteri di Maxine Caulfield - uno degli elementi di maggior interesse visti fino a questo momento, che andrà poi valutato in sede di recensione: **il peso delle decisioni e delle scelte del giocatore che, in cascata, potrebbero poi condizionare gli eventi a venire**. Nella breve porzione giocata, nella fattispecie, ci sono almeno un paio di punti in cui è possibile compiere scelte radicalmente diverse, di cui siamo curiosi di capire le reali conseguenze sullo sviluppo della storia di Chloe e Rachel, se toccheranno tangenzialmente la storia principale oppure se apriranno a ramificazioni più consistenti.



Il gioco non è sviluppato da DONTNOD, che in questo periodo è impegnata con **Vampyr** (e auspicabilmente con le fasi preliminari della seconda stagione di **Life is Strange**), e si vede. **I valori produttivi tendono un po' al ribasso, in particolare per quel che riguarda animazioni e dettagli dei personaggi secondari**, che paiono usciti da una generazione addietro. Non che il primo **Life is Strange** brillasse da questo punto di vista, ma in **Before**

the Storm appare ancor più evidente il budget risicato della produzione, solo parzialmente compensato - come nell'originale - da un uso accorto di sfocature e aberrazioni cromatiche.

UN'ESTATE AD ARCADIA BAY



Al netto di tutte le considerazioni di tipo tecnico, alla fine di questa prima mezz'ora di gioco, e dei dieci minuti di gameplay che ci sono stati mostrati successivamente - gli stessi che potete vedere qui sopra - devo anche essere del tutto onesto, e ammettere di **essere uscito dagli studi milanesi di Koch Media con una voglia matta di giocare a Life is Strange: Before the Storm.**

SONO BASTATI POCHI
MINUTI PER RITROVARSI
CATAPULTATI NEL
MONDO UN PO'
DEPRESSO DI ARCADIA



Sono bastati pochi minuti per ritrovarmi catapultato nel mondo un po' depresso di Arcadia Bay, con la sua varia umanità e le turbe adolescenziali dei suoi abitanti più giovani, curioso di addentrarmi nelle loro complicate vite e di farmi trascinare dai loro sbalzi d'umore, curioso come non mai di conoscere più da vicino la storia di Chloe e della sua migliore amica di quegli anni, pronto ad affrontare ogni colpo di scena con un pacchetto di fazzoletti accanto al monitor. **Sorrìdo, quando mi viene detto che la storia di Before the Storm è comunque autoconclusiva, e può essere apprezzata anche da chi non ha giocato il primo Life is Strange:** può anche essere vero, e non ho motivo di dubitarne, ma sono ragionevolmente sicuro che chi non è mai stato ad Arcadia Bay, non ha mai conosciuto Maxine e non ha mai frequentato il suo corso di fotografia, non avrà grandi motivi per farlo adesso. **Before the Storm è puro fan service, l'antipasto perfetto prima della seconda stagione,** e lo si vede chiaramente in quasi ogni inquadratura, in un continuo gioco di rimandi e citazioni che è altrimenti impossibile da cogliere.

Articolo precedente

[Annabelle 2: Creation - Recensione](#)

Articolo successivo

[Ghost Recon Wildlands: disponibile la demo su PS4 e Xbox One](#)

